

FAILFAST

Power Up - Guerrilla tests

Com s'hi va

VERSIÓ 1.0

by **opentrends**

Índex

1. CONCEPTOS GENERALES

- TEST DE USABILIDAD
- TEST DE GUERRILLA
- EL ROL DEL FACILITADOR
- TIPOS DE TEST

2. RESUMEN

- EJEMPLO DE TAREA
- DOCUMENTOS

3. CONCLUSIONES

4. BIBLIOGRAFIA

If you want a great site, you've got to test.
Steve Krug

1. **CONCEPTOS**

Test de usabilidad

Objetivo:

- Trabajar dentro de un proyecto hace que ya no lo veas fresco. Testear nos hace ver que **no todo el mundo piensa como nosotros.**

Tu función:

- **Observar** los usuarios cómo interactúan
- **Descubrir** si el producto es **fácil de usar**
- **Anotar** dónde se encontraron con **problemas**



Test de Guerrilla

Pruebas de usabilidad simples y frecuentes, informales y rápidas para revelar la mayoría de problemas a un bajo coste.

Se caracterizan por:

- **Simplicidad y facilidad:** cualquiera puede hacerlo, consiste en observar cómo usan el producto y detectar puntos de confusión.
- **Pocos usuarios:** De 3 a 5 son suficientes.
- **Target amplio:** Basta que sean usuarios que sepan usar Internet en la mayoría de casos
- **Pruebas frecuentes:** dos rondas de 3 usuarios son mejor que una de 8.
- **Objetivo:** Observar cómo interactúan para detectar obstáculos y zonas de fricción.
- **Duración del test:** 15-30 min.

Tipos de test

- **Test 5 segundos:** para medir la primera impresión
- **Get it test:** enseñar el sitio y ver si se entiende la finalidad, la propuesta de valor, cómo está organizado, cómo funciona, etc.

- **Test de tareas:** consigues más resultados viendo cómo realizan tareas concretas. Mejor aún si son tareas reales. “Planea una ruta que hayas hecho recientemente o que quieras hacer”

El facilitador

Dar instrucciones simples: “¿Qué seleccionarías a continuación?”, “Trata de decir en voz alta todo lo que piensas”, etc.

Usar el protocolo “think aloud”: Animar al usuario a verbalizar todo lo que piensa y siente para entender bien de dónde viene el problema.

Ser empático: proteger siempre al usuario para evitar que se frustre demasiado.

No dar pistas: Tu rol es observar y anotar. Preguntar para profundizar y ayudarlo a seguir. Por ejemplo si te preguntan algo puedes responder “¿Qué crees que deberías hacer?” o “¿Qué harías si estuvieras solo?”

Anotar conclusiones después de cada sesión de los problemas más relevantes y empezar a pensar de cada uno posibles soluciones.

2.

RESUMEN Y DOCUMENTOS

RESUMEN

Resumen

Dos rondas destapan de media el 85% de problemas.

3-5

USUARIOS

15

MINUTOS

2

RONDAS

3-4

TAREAS

20-50

PROBLEMAS
DETECTADOS

Proceso

1. Reclutar voluntarios (family and friends)
2. Testear + filmar
3. Visionar vídeos y tomar notas después de cada sesión
4. Compartir con equipo y stakeholder hallazgos y posibles soluciones
5. Prototipar soluciones acordadas en Miro
6. Seguimiento con los developers

Estructura del gui3n

Introducci3n

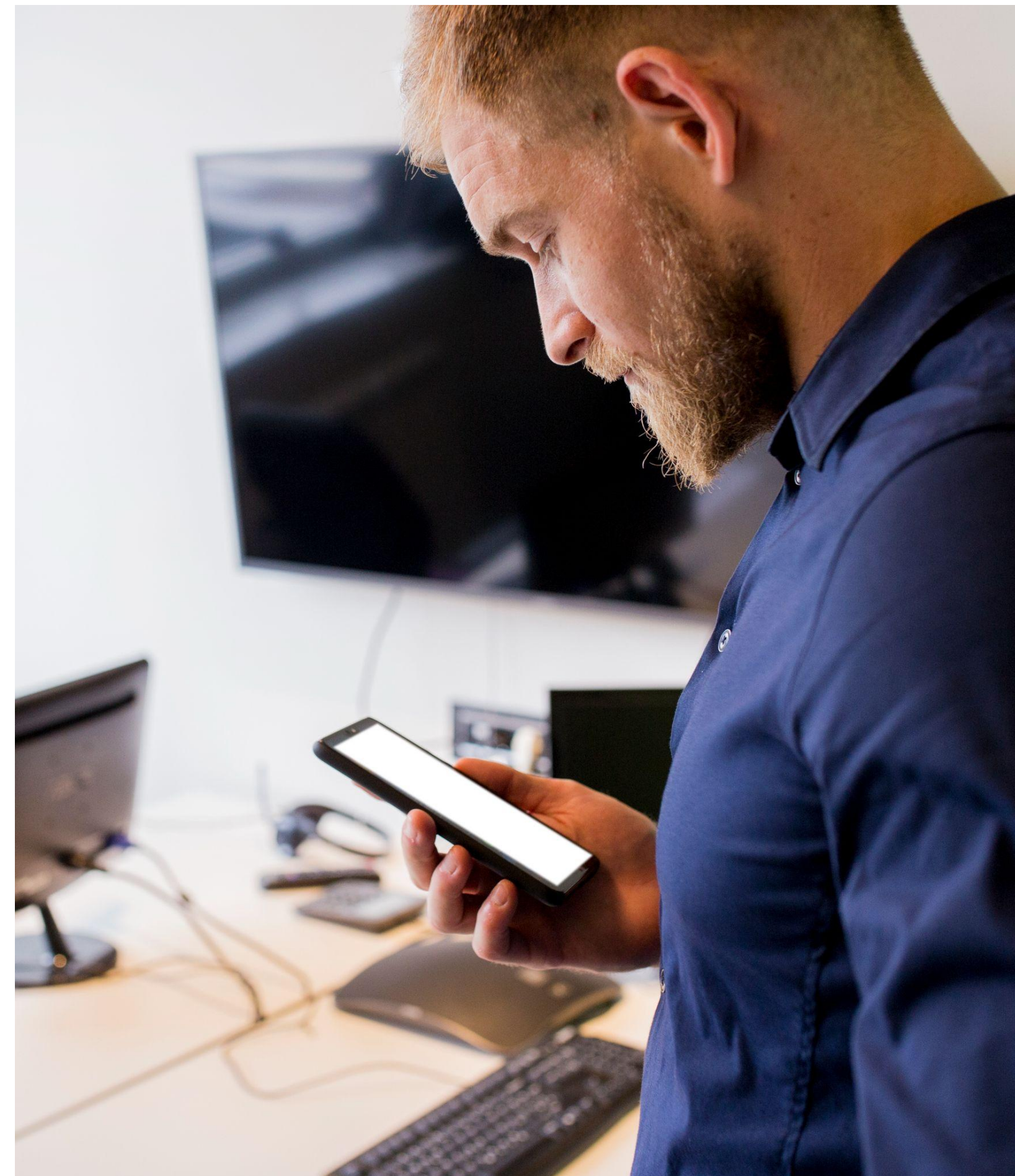
Breve explicaci3n del Com s'hi va

Explicaci3n protocolo "think aloud"

Consentimiento para grabar

Responder preguntas s3lo al final

Explicaci3n 3-4 tareas



Ejemplo de Tarea y documentos

Tarea

Escenario Has quedado con unas amigas y quieres coger el coche pero no sabes a qué hora salir porque es hora punta y crees que puede haber bastante tráfico en Barcelona.

Tarea Consulta el estado del tráfico de tu ruta para saber si debes salir antes de casa.

Validación de:

- Comprensión del apartado “Estat del trànsit”
- Compleción de la tarea
- Valoración general de la experiencia

GUIÓN Y NOTAS

RESULTADOS PARA VALIDAR

DISEÑOS Y SEGUIMIENTO
(work in progress)

3. **Conclusiones**

Conclusiones

- Los **primeros** tests son muy **frustrantes**, se combinaron con problemas informáticos
- La mayoría de **soluciones** son simples: Cambios de copy, de posición de los elementos, etc.
- Se encuentran **errores** que no esperas. **Ejemplo:** los **literales** del menú desktop se confundieron con el planificador (imagen en el slide siguiente)
- Las **segundas** rondas funcionan bastante **mejor**. Salen errores más secundarios
- Con 5 usuarios tuve que crear un [excel](#) para resumir los insights

Barcelona

VIURE A BCN

COM S'HI VA

TREBALL I EMPRESA

QUÈ POTS FER A BCN

CONEIX BCN

IMPLICA'T

Gom s'hi va

Com s'hi va

Recents

Aprop meu

Transport públic

En cotxe

Bicicleta

A peu

Planifica una ruta

Origen
C/ de la Riera Blanca 157, 08014 Barcelona

Destí
C/ de Mallorca 401, 08013 Barcelona



Millor ruta



Transport públic



En cotxe



Bicicleta



A peu

Preferència de ruta: millor ruta, transport públic, metro

Modificar

Arribar a les

12:45



12/06/2023



PLANIFICA LA RUTA

NETEJA LA RUTA

Mostra al mapa

Afegeix informació del teu interès:

Cerca capes

Exemples:

Parades de taxi

Escales mecàniques

Bicing

Transport accessible

L1

Ancoratges de bici

Veure'n més



Tipus de mapa

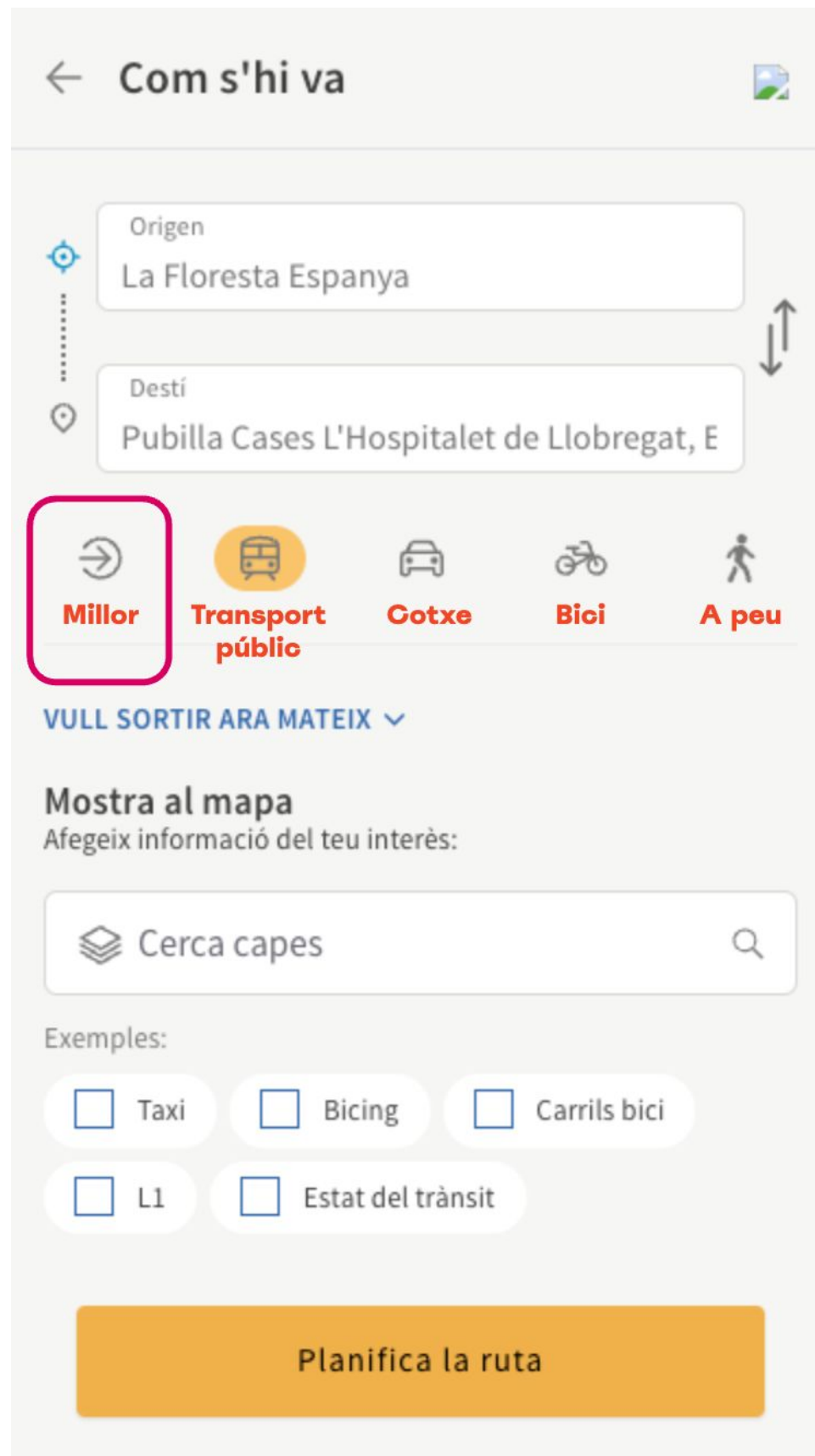
Los mismos copys crean confusión
Ni lo entienden ni lo consultan

Solución: literales
alineados a versión
móvil

No lo consultan
Solución: subirlo arriba



Capes



No entienen el
icono

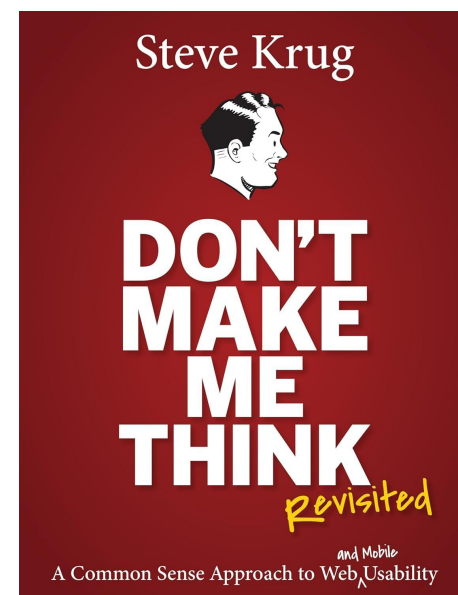
Solución: nuevo icono
y poner **literales**

Si lo volviera a hacer...

- Lo haría **antes** con los Miros en papel/blanco y negro para detectar mejoras de literales, posición de elementos, etc. antes de pasar por UI y desarrollo.
- Los **errores** en la misma ronda de test que se repiten los **obviaría** a los **siguientes usuarios** para ahorrar tiempo/frustración
- Hubiera tenido **controlados** los **errores informáticos** para agilizar los tests sin errores técnicos innecesarios
- Hubiera reportado al momento los **cambios de móvil** que **afectaban a desktop** para mantener la consistencia
- Haría **entrevistas** al inicio del proyecto para tener en cuenta las necesidades de los usuarios desde el inicio del proyecto

4. **Bibliografia**

Don't make me think. Steave Krug



¡Gracias!

FAILFAST

by opentrends

